LEGENDY KRAINY ANDOR

INSTRUKCJA „Szybki start”

Dla 2-4 odważnych poszukiwaczy przygód od 10 lat

Witajcie w krainie Andor!
Dzięki tej krótkiej instrukcji możecie od razu zanurzyć się w świat legend, rozpoczynając od rozgrywki wprowadzającej, zatytułowanej „Przybycie bohaterów”. Zaczynając od następnej strony rozpoczniecie swoje pierwsze działania.

Ważne: Najlepiej, aby najbardziej doświadczony gracz odczytywał instrukcję na głos. Uważajcie, aby nie pominąć żadnego fragmentu tekstu i w ten sposób nie przeoczyć ważnych szczegółów. Życzymy wspaniałej zabawy!

Przed pierwszą grą

- Należy ostrożnie wypchnąć wszystkie elementy z **czterech ramek o niebieskich brzegach**.
  Wskazówka: Ramki o czerwonych brzegach nie będą potrzebne podczas rozgrywki wprowadzającej, dlatego na razie można pozostawić je w pudełku.



- 29 pionków postaci należy wetknąć w odpowiadające im podstawki tak, by kolor podstawki odpowiadał kolorowi paska na dole pionka. Postaci i pozostałe elementy wyjęte z ramek należy położyć obok planszy.
- 3 szare, 4 czarne, 5 czerwonych podstawek oraz 4 czarne kości nie będą potrzebne podczas rozgrywki wprowadzającej, dlatego pozostawia się je w pudełku.
- Ze wszystkich **dużych kart** potrzebnych będzie **tylko 12 kart legend** na których widnieje napis **„Legenda 1”**. Wszystkie pozostałe duże karty należy pozostawić w pudełku – będą one niezbędne podczas kolejnych rozgrywek.
- Spośród wszystkich **małych kart** potrzebnych będzie tylko **12 srebrnych kart wydarzeń** (łącznie z kartą z zieloną strzałką).Wszystkie pozostałe małe karty pozostają w pudełku, do wykorzystania podczas kolejnych rozgrywek.



Każdy gracz wciela się w rolę **bohatera krainy Andor** i przeżywa fantastyczne przygody. W tym celu wybiera arkusz przedstawiający wybranego bohatera bądź bohaterkę i kładzie go przed sobą. Otrzymuje także odpowiedni **pionek bohatera, 2 drewniane krążki, 1 drewniany sześcian i wszystkie kości tego samego koloru**. *Uwaga: Każdy bohater otrzymuje inną liczbę kości, np. Czarodziej ma do dyspozycji tylko jedną kość.*

Pozostałe pionki, arkusze bohaterów, kości, drewniane krążki i sześciany należy odłożyć do pudełka.

Uwaga: Za każdym razem, gdy w grze pojawia się słowo „bohater”, naturalnie chodzi także o „bohaterkę”.



Przygotowanie gry

- Planszę należy położyć na środku stołu, stroną przedstawiającą krainę Andor do góry.
- **7 dużych żetonów** układa się na planszy **niebieską stroną do góry**: żeton studni na polu 5, żetony mgły na polach 11, 12 i 13, Kupca na polu 18. Złoże złota z 1 sztuką złota trafia na pole 20, a z 2 sztukami złota na pole 17.
- Każdy gracz kładzie jeden ze swoich drewnianych krążków na **polu wschodu słońca**. Są to **Dyski czasu** bohaterów.
- Każdy gracz stawia **swojego bohatera na następującym polu**: Krasnolud na polu 43, Wojownik na polu 25, Łucznik na polu 53, a Czarodziej na polu 9.
- Złoto należy umieścić obok planszy.
- Narratora ustawia się na polu „A” Toru legendy.
- **Karty legend z Legendy 1 „Przybycie bohaterów”** należy posortować alfabetycznie, aby karty A1, A2, B1 itd. leżały na wierzchu stosu, a na spodzie znalazła się karta legendy N. Tak przygotowany stos należy położyć **obok Toru legendy**. Obie karty legend „Koniec walki” i „Wspólna walka” będą potrzebne dopiero w późniejszej rozgrywce, należy więc odłożyć je wraz z innymi nieużywanymi materiałami.



1. Arkusz bohatera

Arkusz bohatera
przedstawia specjalną umiejętność bohatera oraz wskaźniki i pola ekwipunku.

Punkty Siły:
Każdy bohater zaczyna z **1 punktem Siły**. Za pomocą drewnianego sześcianu gracze zaznaczają, ile punktów mogą dodać sobie podczas walki.

Sakiewka:
Na tym polu można przechowywać dowolną ilość złota (później także kamieni szlachetnych).

Specjalna umiejętność:
Każdy gracz przedstawia się pozostałym i odczytuje na głos **specjalną umiejętność** swojego bohatera.
Wskazówka: Niektóre specjalne umiejętności są jasne od razu, inne łatwiej zrozumieć po rozpoczęciu gry.



Pola ekwipunku:
Podczas gry bohaterowie otrzymują przedmioty, które układają na swoim arkuszu. Każde pole to miejsce na jeden przedmiot.

Punkty Woli:
Każdy bohater zaczyna z **7 punktami Woli.**

Za pomocą drugiego drewnianego krążka gracze zaznaczają, ile kości aktualnie przysługuje im podczas walki (liczba kości widnieje po lewej stronie). *Wojownik może obecnie walczyć za pomocą 3 kości. Gdy straci punkt Woli, do dyspozycji pozostaną mu 2 kości.*

Tura bohatera:

2.

Bohater w swojej turze może wykonać tylko **1 akcję**. Następnie swoją turę rozgrywają kolejni gracze **w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara**.

Podczas pierwszego etapu rozgrywki wprowadzającej gracze poznają akcję **„ruch”**. W swojej turze bohater może poruszyć się o dowolną liczbę pól.
Uwaga: Strzałki pomiędzy polami nie mają znaczenia podczas ruchu bohaterów.

Każde pole, na które wchodzi bohater, kosztuje go **1 godzinę na Torze dnia**. Gdy bohater wykorzystuje godzinę, jego Dysk czasu przesuwa się o 1 pole na Torze dnia.



W pierwszym etapie rozgrywki wprowadzającej każdy bohater ma do dyspozycji maksymalnie 7 godzin. Gdy gracz wykorzysta wszystkie godziny, swoje tury rozgrywają już tylko pozostali gracze, wykonując wybrane akcje aż do wykorzystania dostępnego dla nich czasu.

Gdy gracz zakończy ruch na polu, na którym znajduje się **żeton**, zostaje on aktywowany i od razu rozpatrzony.

Przykładowa tura:
Czarodziej porusza się o 2 pola na pole 11, na którym znajduje się żeton mgły. Jego Dysk czasu zostaje przesunięty o 2 godziny na Torze dnia. Bohater musi od razu odkryć żeton mgły i go rozpatrzyć. Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na jednym polu może znajdować się dowolna liczba bohaterów.

Pasowanie
Jeśli gracz nie chce wykonać żadnej akcji w swojej turze, może spasować. Jego **Dysk czasu zostaje przesunięty o 1 godzinę**. Rozpoczyna się tura następnego gracza, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

3. Gra się rozpoczyna!

Bohaterowie grają wspólnie.

Najbardziej doświadczony gracz odczytuje na głos treść karty legendy A1 „Przybycie bohaterów”. Dopiero gdy gracze wykonają wszystkie opisane tam zadania, mogą czytać dalej.

4.

Gratulacje! Pokonaliście pierwszy etap rozgrywki wprowadzającej. Bohaterowie przybyli! Znacie już najważniejsze zasady gry! Podczas drugiego etapu zachowujecie wszystko, co zdobyliście do tej pory (złoto, punkty Woli itd.).

Dyski czasu wszystkich bohaterów należy cofnąć na pole wschodu słońca. Bohater, który dotarł na Zamek, kładzie swój Dysk czasu na kogucie na polu wschodu słońca, aby zaznaczyć, że zaczyna nowy dzień.

Pozostałe duże żetony (studnie, Kupca, złota lub mgły) należy zebrać z planszy i odłożyć z powrotem do pudełka. Nie będą one potrzebne podczas drugiego etapu.

5. Przygotowania do drugiego etapu rozgrywki wprowadzającej:

Należy wykonać kolejno poniższe polecenia, układając elementy gry na planszy bądź obok niej, tak jak przedstawiono na poniższej ilustracji:

1. Na **polach studni 5, 35, 45 i 55 należy umieścić po jednym żetonie studni, kładąc go** szarą stroną ku górze.

2. Obok planszy należy przygotować jeden czerwony **X**.

3. Obok planszy należy położyć dowolny **pergamin.** Liczba na drugiej stronie nie ma znaczenia.

4. Na Torze legendy, na **polach B, C, D, F, H i N rozkłada się** po jednej **gwiazdce**.

14. Pozostałe 11 żetonów mgły należy wymieszać i rozłożyć zakryte na polach brzegu rzeki, które zawierają symbol mgły (kółka). *Uwaga: W związku z tym, że 4 żetony trafiły do pudełka, 4 pola pozostaną puste.* Ważne: Żetonów mgły nie można położyć na polach zajmowanych przez bohaterów!



5. Karty wydarzeń tasuje się, by utworzyć zakryty stos. **Ważne:** Na wierzchu stosu należy położyć zakrytą **startową kartę wydarzenia z zieloną strzałką**.

6. Obok planszy układa się stos **kart legend** upewniając się przy tym, że na jego wierzchu znajduje się **karta legendy B1**.

13. Spośród żetonów mgły należy wybrać **przedstawione obok 4 żetony** i odłożyć je z powrotem do pudełka. Nie będą one potrzebne podczas rozgrywki wprowadzającej.

12. 2 czerwone kości potworów należy położyć obok Wskaźników Woli i Siły potworów.

11. Czerwony drewniany krążek położyć trzeba na **polu 4 Wskaźnika Woli potworów**.

7. Pionek **narratora** należy ustawić na **polu A** Toru legendy.

8. Obok planszy **należy przygotować potwory (Gory i Skrale).**

Gor *Skral*



10. Czerwony drewniany sześcian należy położyć na **polu 2 Wskaźnika Siły potworów**.

9. Duży **arkusz walki** (znajdujący się po drugiej stronie arkusza wyposażenia) oraz **karty legend „Koniec walki" i „Wspólna walka"** układa się obok siebie.

6.

Gotowe!
Na następnej stronie znajdziecie ostatnie zasady!

7. Tor dnia

Jak wspominaliśmy wcześniej, na Torze dnia za pomocą Dysków czasu zaznacza się godziny, wykorzystane przez każdego z bohaterów.



Uwaga: Ważne, aby pamiętać o przesuwaniu swoich Dysków czasu. Dobrze, gdy odpowiada za to jeden gracz, którego zadaniem będzie przesuwanie Dysków czasu wszystkich bohaterów. Najlepiej powierzyć to zadanie najbardziej uważnemu uczestnikowi rozgrywki.

Gracz może zdecydować, że wykorzysta więcej niż 7 godzin jednego dnia. Zyskuje wówczas maksymalnie 3 „nadgodziny", każda kosztuje go jednak 2 punkty Woli. **Cofa w związku z tym drewniany krążek na swoim arkuszu bohatera o odpowiednią liczbę pól.** Gracz nie może jednak nigdy sprowadzić swojej liczby punktów Woli do 0 poprzez wykorzystywanie nadgodzin.

Zwykle dzień każdego bohatera kończy się po 7 godzinach. Wyjątki od tej reguły przedstawia tabelka po prawej stronie:

Bohater, który rozpoczyna swoją turę na polu 7 Toru dnia (o ile nie chce dodawać sobie nadgodzin), kładzie swój Dysk czasu na polu wschodu słońca. Jeśli jest w tym dniu pierwszym graczem, stawia Dysk czasu na „kogucie", aby zaznaczyć, że będzie zaczynał jako pierwszy.

Zanim nadejdzie nowy dzień, wszyscy gracze muszą zakończyć swoje dni i położyć swoje Dyski czasu na polu wschodu słońca. Wtedy rozpatruje się po kolei wszystkie symbole, przedstawione na polu wschodu słońca. Dopiero po tym gracz, którego Dysk czasu znajduje się na „kogucie", rozpoczyna nowy dzień.

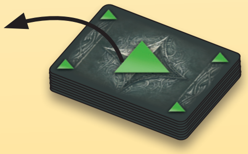
8.



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Pole wschodu słońca

Punkty 1-8 należy odczytywać po kolei **i od razu** wykonać każdą czynność, oznaczoną odpowiednim symbolem.



1. Odkryjcie pierwszą kartę wydarzenia i zastosujcie się do umieszczonego na niej polecenia:

2. Ruch Gorów:
Zawsze zaczyna Gor, który znajduje się na polu z najmniejszą liczbą. W tym wypadku jako pierwszy poruszy się Gor na polu 16. Przejdzie on na sąsiednie pole, zgodnie z małą strzałką (zatem z pola 16 na pole 13). **Ważne:** Na jednym polu może znajdować się **tylko 1 potwór**. Jeśli pole, na które chce przejść Gor, jest już zajęte przez innego potwora, Gor kontynuuje ruch i zostaje natychmiast przesunięty z zajętego pola na następne, zgodnie ze strzałką.
Przykład: Gor na polu 22 porusza się na pole 19. Gor na polu 23 również chce przejść na pole 19. Ponieważ pole 19 jest już zajęte, przechodzi natychmiast z pola 23 na wskazane przez strzałkę pole 3.



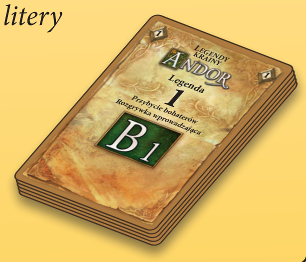
3. - 6. Ruch pozostałych potworów, według przedstawionej wyżej kolejności:
Jeśli na planszy znajdują się inne potwory, poruszają się one według tych samych zasad, co Gory.
Uwaga: *W tym momencie na planszy znajdują się tylko Gory.*

7. Wszystkie studnie zostają „odświeżone":
Żetony studni odwraca się na kolorowe strony. Jeśli na polu, na którym znajduje się żeton studni przebywa **bohater** studnia nie zostaje odświeżona. Żetonu nie odwraca się.



8. Narrator porusza się na Torze legendy o 1 pole z literą (na pole B):
Narrator porusza się podczas każdego wschodu słońca – tak jak w tym wypadku.
Ważne: Nie wolno zapominać o przesuwaniu narratora, który rozwija historię!
Gdy narrator dotrze na pole z gwiazdką, gracze odczytują na głos odpowiednią kartę legendy. *Uwaga: Niektóre litery nie posiadają przypisanych kart legendy.*
Ponieważ narrator dotarł teraz na pole „B", należy odczytać na głos kartę legendy B1.





Teraz rozpoczyna się drugi etap gry wprowadzającej.
Trzymajcie tę stronę instrukcji w zasięgu ręki i pod koniec każdego dnia wykonujcie po kolei czynności opisane w punktach od 1 do 8.